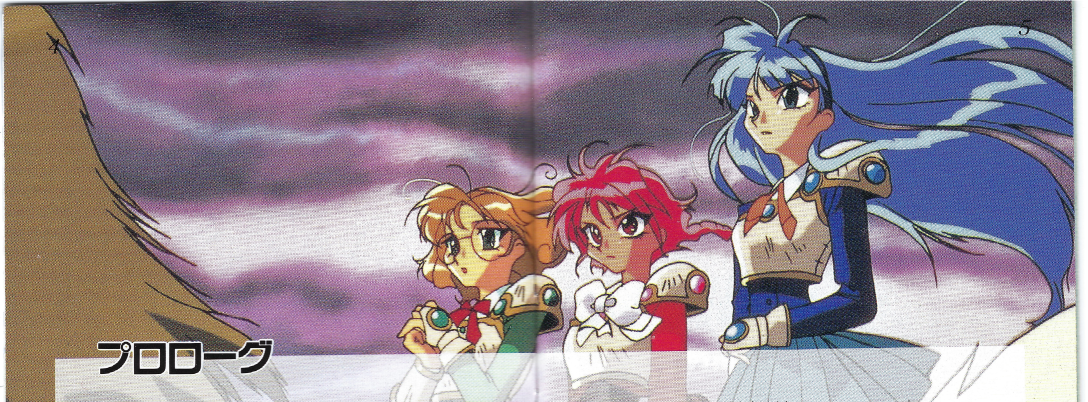

DMG-ARYJ-JPN
イラスト／CLAMP
MAGIC KNIGHT
RAYEARTH
ゲームボーイ®専用カートリッジ

このたびは、TOMYゲームボーイ専用カートリッジ『魔法騎士レイアース』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

目　次



プロローグ

東京に住む中学２年生の獅堂　光・龍咲　海・鳳凰寺　風の３人は、ある日、異世界『セフィーロ』の危機を救うため、伝説の騎士『マジックナイト』としてセフィーロの世界に召喚されました。

セフィーロについた３人は、導師『クレフ』と出会い、『エメロード姫』が悪の神官『ザガート』に幽閉されたためにセフィーロの平和が乱れたこと、ザガートを倒さないと東京に帰れないことを知りました。

創師『プレセア』に会いに行くように言われた３人は、ザガートの部下である魔導師『アルシオーネ』の追撃を振り切り、プレセアの元へと向かいました。無事プレセアと会うことができた３人は、プレセアから武器と不思議な生き物『モコナ』を預り、ザガートを倒すために冒険を続けるのでした。

冒険の世界

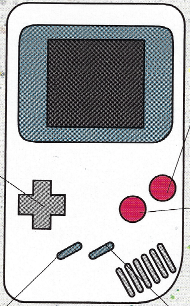
このゲームにおける冒険の世界は、３人が迷いこんでしまった森の中で見つけた『絵』の中の世界です。

ザガートが描いたこの絵は、見る人によって違う絵に見え、見た人をその絵の中に閉じこめてしまうという罠が仕掛けてありました。

光、海、風の３人はそれぞれが見た絵のイメージの中に閉じこめられてしまいます。はたして３人は絵の中の世界から脱出することができるのでしょうか……。



操作方法



＜ゲームボーイ・図＞

ゲームの始めかた

電源を入れます。

■はじめて遊ぶ

・『はじめから』を選びます。

・オープニングが終わった後、遊びたいシナリオを選びます。

■記録したところから始める

・『つづきから』を選びます。

・遊びたい記録を選びます。

ゲームの終わりかた

■記録してからやめる

・SELECTボタンを押します。

・記録しておく場所を選びAボタンを押します。

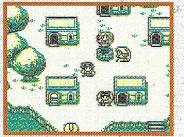
・電源を切ります。

■記録しないでやめる

・電源を切ります。

注）記録しないでやめると、遊んでいたデータの続きが遊べなくなります。

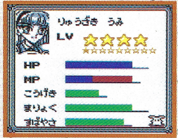
通常画面の見かた



・画面中央に立っているキャラクターを操作してゲームを進めます。
・画面に立っている人にぶつかると話ができます。
・扉の所にいくと、建物の中に入ることができます。
・STARTボタンを押すとステータス画面になります。
・SELECTボタンを押すと記録選択画面になります。

ステータス画面の見かた

通常画面の時にSTARTボタンを押すとメニュー画面になります。メニュー画面には次のものが書かれています。



・LV

大きい星は現在のキャラクターのレベルを表します。キャラクターのレベルが上がって強くなると星の数が増えます(5つまで)。小さい星は、キャラクターの経験を表します。魔物を倒すと1つずつ増え、10個たまるとレベルが1つ上がります。

・HP

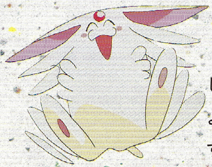
キャラクターの体力を表します。魔物に攻撃を受けると減ります。これがなくなるとゲームオーバーです。HPは歩いていると少しずつ回復します。

・MP

キャラクターの魔力を表します。魔法を使うと減ります。MPが少なくなると魔法を使うことができなくなります。MPは歩いていると少しずつ回復します。

・こうげき

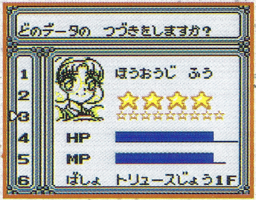
キャラクターの攻撃力です。攻撃力が多いと敵を剣で攻撃した時にたくさんのダメージを与えることができます。レベルが上がると増えます。



・すばやさ

キャラクターのすばやさを表します。すばやさが多いと敵をより早く攻撃できるようになります。レベルが上がると増えます。

記録選択画面の見かた



✚字キーで遊びたい記録の番号を選びます。カーソルを番号に合わせると、セーブしてあるデータの内容が表示されます。

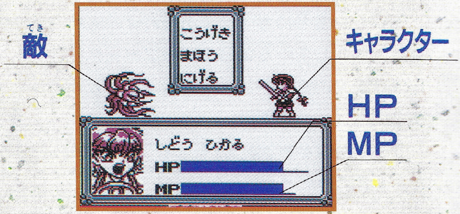
遊びたい番号にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、選択している番号のセーブデータで遊ぶことができます。Bボタンを押せば、なにもせずフィールド画面に戻ります。

セーブのやり方は、9ページ「ゲームの終わりかた」を見てください。

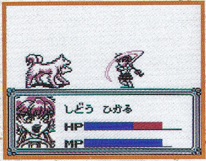
戦闘画面の見かた

■戦闘画面

- ＨＰ………キャラクターの体力。なくなるとゲームオーバーです。
- ＭＰ………キャラクターの魔力。少なくなると魔法を使うことができなくなります。



■戦闘コマンド



- こうげき

　剣で攻撃します。

- まほう

　魔法で攻撃します。

MPが少ないと魔法をかけることができません。

- にげる

　魔物から逃げます。必ず逃げることができるとは限りません。

■ゲームオーバー

　戦闘で体力のバーがなくなるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、タイトル画面に戻ります。



キャラクター紹介およびステージ紹介

■獅堂　光



14歳。東京に住む中学2年生の元気いっぱいの女の子。小さいころから剣道を習っていたので、剣での攻撃が得意。ジャンプ力も抜群。『炎』の魔法が使える。

獅堂光 HIKARU SHIDOU

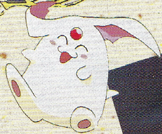


獅堂光 プロフィール

誕生日：8月8日（獅子座）

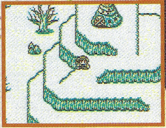
血液型：O型

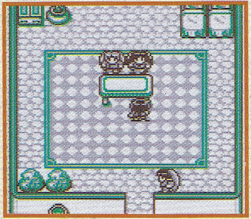
好きな食べ物：アイスクリーム



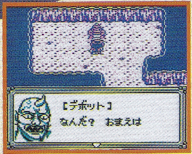
■光のステージ

光のステージは、緑が広がる美しい風景のフィールド。一見平和そうに見えるフィールドですが、実は3つの勢力が互いに牽制しあっています。背中に翼を持つ人間によく似た種族と魔物を率いて勢力拡大を図っている2つの勢力。この中の1つの勢力である翼を持つ種族の街に光は投げ込まれますが、はたして……。









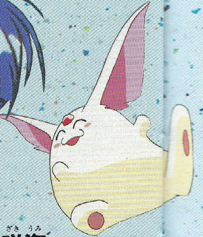
■光ステージのボス

名前はデボット。覇権を争う3つの勢力のうちの1つのリーダーである。



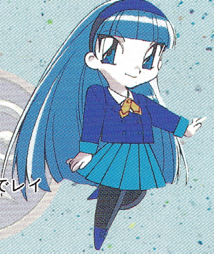
龍咲海
プロフィール

誕生日：3月3日
（魚座）
血液型：A型
好きな食べ物：
スパゲッティ



■龍咲　海

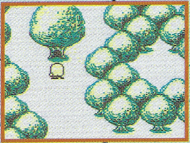
お嬢様御用達の中学校に通う中学2年生の14歳。一見わがままそうに見えるお嬢様だけど、本当はとっても仲間思い。フェンシング部なのでレイピアの扱いが得意。
『水』の魔法が使える。



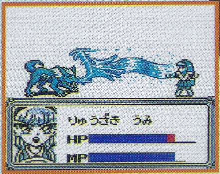
UMI RYUUZAKI

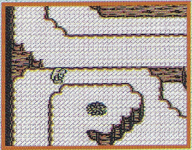
龍咲　海

■海のステージ



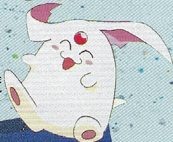
海のステージは、うっそうとした森の中。右を見ても左を見ても木だらけの森の中に1人だけ放り込まれてしまいました。出口を求めてさまよう海。



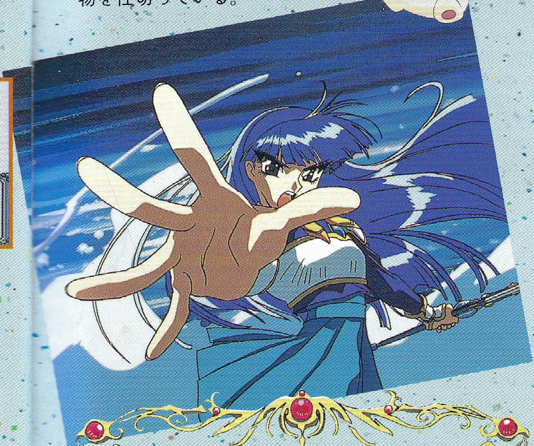


はたして海は無事脱出できるのでしょうか？

■海のステージのボス

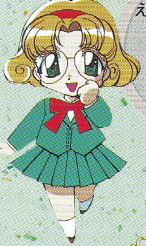


名前はドボス。徘徊している魔物を仕切っている。



鳳凰寺風

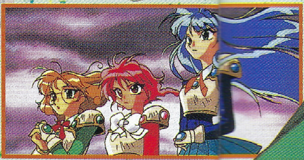
FUU HOUOUJI



■鳳凰寺　風

14歳の中学2年生。おしとやかに見える風貌とは裏腹に実はかなりの戦略家でなかなか鋭い言動を行う。『風』の魔法を使える。



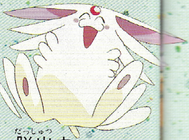


鳳凰寺風
プロフィール

誕生日：12月12日（いて座）
血液型：A型
好きな食べ物：てっさ（ふぐのお刺身）



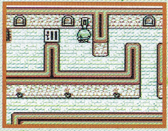
■風のステージ



風のステージは、迷宮になった城の中。風は城の最上階に飛ばされてしまいました。脱出するためには、迷宮を抜け出し、



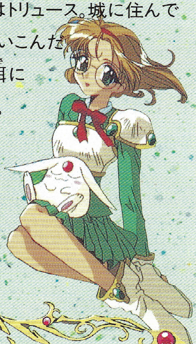
城の一番下までいかなくてはなりません。しかし、迷路の中には様々な仕掛けが……。風は城から出ることができるのでしょうか？

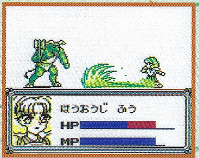


■風のステージのボス



名前はトリュース。城に住んでいて、迷いこんだ人間を餌にしている。





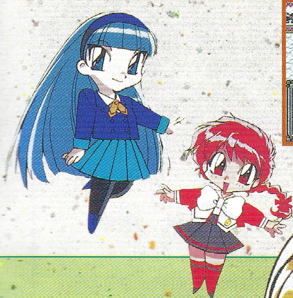
魔法リスト

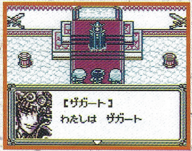
ほのおのや	光の攻撃魔法。矢の形をした火炎が敵を貫く。
みずのりゅう	海の攻撃魔法。龍の形をした水の塊が敵を飲み込む。
みどりのしっぷう	風の攻撃魔法。かまいたちが敵を切り裂く。

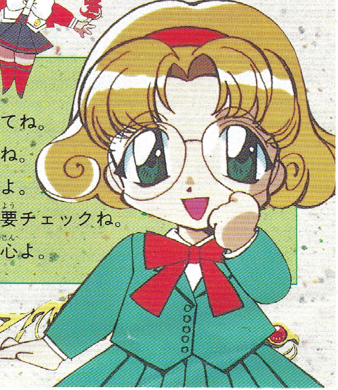


冒険のヒント

・勝てない敵にであった時は、弱い敵と戦ってレベルを上げてから挑戦してね。
・こまめなセーブがポイント。いつゲームオーバーになるかわからないしね。
・人の話をよく聞くのもポイントね。聞き逃したらもう一度話しかけるのよ。
・塔の中のメッセージには仕掛けを解くヒントが散りばめられているわ。要チェックね。
・魔法はそう何回も連続で使えるものではないわ。使う場所の見極めが肝心よ。







使用上のご注意

①長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
②精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをさけてください。また絶対に分解したりしないでください。
③電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。又、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
④電源スイッチをONにした状態で、乾電池がなくなるまで放置しないでください。
⑤端子部に触れたり、水に濡らさないようにしてください。故障の原因になります。
⑥シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124東京都葛飾区立石7-9-10
TEL 03(3693)1031(大代表)